

هیچ کس مجبور نیست عربی بخواند!



بازی‌وارسازی آموزشی و آموزش مبتنی بر بازی



رمزیننه بالا را با گوشی تلفن همراه خود اسکن نمایید.

سیدمحمدبنایی

معلم و مدیر توسعه آموزشی در موسسه عربی روش



محمدصادق ترابی

مشاور و طراح بازی آموزشی



هادی یزدی زاده

معلم و مشاور آموزشی



گاهی فکر می‌کردم که ناتوانی‌ام در کنترل بچه‌ها باعث می‌شود از کلاس لذت نبرم. تدریس واقعاً برایم خسته‌کننده بود. چندبار سعی کردم با استفاده از چند ملودی، طراحی جدول‌هایی واقعاً زیبا و چند روش دیگر، صرف صیغه‌های فعل ماضی و مضارع در زبان عربی را برای بچه‌ها شیرین‌تر کنم اما این کار نتیجه‌ای جز بدتر شدن اوضاع نداشت و هر روز بیش از پیش از حضورم در آن کلاس‌ها احساس نارضایتی می‌کردم. اوایل گمان می‌کردم مشکل از بچه‌هاست و آن‌ها هستند که نمی‌خواهند درس بخوانند و

خب بچه‌ها، این جدول رو باید حفظ کنین! ۱۴ صیغه فعل ماضیه که گذاشتیمشون توی دستور زبان فارسی. این طوری هر جمله‌ای از کتاب عربی رو که بهتون دادم، راحت‌تر می‌تونین ترجمه کنین!

- آقا ... آخه اینا رو چطوری حفظ کنیم؟

- راست می‌گه آقا ... مگه بی‌کاریم!

(خنده کلاس)

شاید هر روز در مدرسه مکالمه مشابهی را تجربه می‌کردم. تدریس در کلاس‌های عربی پایه هفتم و هشتم هیچ حس مثبت و خوبی به من نمی‌داد.

از سر تنبلی فقط می‌خواهند نظم کلاس مرا به هم بزنند. پس، با امتحان گرفتن‌های هفتگی و پرسش کلاسی و پلی‌کیپی دادن به آن‌ها سعی کردم وادارشان کنم که صیغه‌های افعال را حفظ کنند و ترجمه جملات کتاب را فرا بگیرند اما این کار برایم چندان دلپذیر نبود. یک سال بیشتر در آن مدرسه نماندم و به مدرسه دیگری رفتم. یک مدرسه غیرانتفاعی را انتخاب کردم و گمان می‌کردم در آنجا می‌توانم به‌خوبی تدریس کنم اما مشکل حل نشده بود.

در آن مدرسه، تدریس زبان عربی به روشی نوین انجام می‌گرفت؛ برای همین به آن «عربی نوین» می‌گفتند. در آنجا تأکید بر این بود که باید با زبان عربی مانند یک زبان زنده مواجه شد و هر ۴ مهارت زبانی را با این زبان آموزش داد. به پاس کلاس‌های مکالمه زبان عربی که رفته بودم، توانستم در این مجموعه هم پذیرفته شوم. در کلاس‌های عربی نوین، معلم وظیفه دارد دانش‌آموزان را با موسیقی حاکم بر زبان آشنا کند. ترجمه کردن لفظ به لفظ جملات جایی ندارد و اینکه بچه‌ها بتوانند قصد گوینده جملات را دریابند کافی است. قطعاً کلاس با کلاس‌های قبلی تفاوت‌هایی داشت اما مشکلی قبلی پابرجا بود. بچه‌ها مدام این حس را به من منتقل می‌کردند که اصلاً چرا باید این درس را بخوانند. عجیب بودن ساختار افعال در زبان، پیچیدگی و بی‌حاصلی یادگیری عربی و در مجموع، جذاب نبودن کلاس و درس همگی دست‌به‌دست هم داده بودند تا کلاس مرا به کلاسی سرد و واقعاً بی‌فایده تبدیل کنند. آنجا بود که متوجه شدم مشکل کلاس‌های من انضباط کلاسی نیست؛ مشکل اصلی جذاب نبودن موضوع برای بچه‌هاست.

شروع به مطالعه کردم؛ با افرادی که می‌شناختم به‌گفت‌وگو پرداختم و تجربه‌نگاری‌ها را مطالعه کردم. هر کدام روش‌هایی داشتند که به نوبه خود واقعاً راهگشا بودند. استفاده از ملودی‌ها در تدریس صیغه‌های افعال و دادن جدول از پیشنهادها دیگران بود که به کار بستم و به‌حق هم کارگر بودند اما هنوز نتوانسته بودم حسن‌تعلق خاطر به درس عربی را در چشمان بچه‌ها ببینم. هنوز عربی برای بچه‌ها درسی غیرجذاب بود؛ تا اینکه در صحبت با «محمدصادق ترابی»، که از دوستانم بود، با مفهوم بازی‌وار سازی آموزشی و آموزش مبتنی بر بازی (educational gamification)

game based learning) آشنا شدم. صحبت کردن و مطالعه بیشتر به من ثابت کرد که قطعه گم‌شده پازل کلاس خودم را پیدا کرده‌ام. «هیچ‌کس مجبور نیست بازی کند»؛ این جمله معروف شرکت‌های بازی‌سازی است. بازی هیچ وقت اجباری نبوده است. ما هیچ وقت فرزندان و دانش‌آموزانمان را مجبور نمی‌کنیم که بازی کنند؛ اتفاقاً برعکس، برای بازی کردن آن‌ها محدودیت می‌گذاریم. بچه‌ها خود به خود بازی می‌کنند. آن‌ها در بازی کردن کاملاً فعال‌اند. حتی در یادگیری روش‌های مختلف و راهبردهای بازی‌ها، چنان دقیق و با پشتکار رفتار می‌کنند که حیرت‌انگیز است. واقعاً چه چیزی در بازی هست که ما را وادار می‌کند فعالانه در آن غرق شویم؟ آیا نمی‌توانیم جمله «هیچ‌کس مجبور نیست بازی کند» را به سطح مدرسه بیاوریم و بگوییم هیچ‌کس مجبور نیست درس بخواند؟ آیا بچه‌ها نمی‌توانند خود به خود و با نیروی محرک درونی درس بخوانند؟ واقعاً اگر به بچه‌ها آزادی بدهیم و بگوییم می‌توانید انتخاب کنید که درس بخوانید یا در خانه بمانید، آیا آن‌ها لحظه‌ای در مدرسه می‌مانند؟ می‌توانید واکنش‌های دانش‌آموزان را به تعطیلی‌های مکرر مدارس شهر تهران به علت آلودگی هوا مشاهده کنید.

آنجا بود که متوجه اشتباه خود در شناخت نوجوان شدم و به این نتیجه رسیدم که بازی‌سازان بیشتر از معلمان نوجوانان را شناخته‌اند. آن‌ها فهمیده‌اند که بازی در کودکان قائم‌مقام تفکر است.



**بازی در کودکان
قائم‌مقام تفکر
است. حنا
مدرسه و معلمان
در مقابل جذابیت
بازی‌ها رنگی
ندارد**



داشته باشند و با نشاط آن را پیگیری کنند. بازی‌وار سازی آموزشی (Education Gamification) و بازی‌سازی آموزشی (Educational game design) دو صنعت بسیار مهم و مغفول در نظام آموزشی هستند. باید بدانیم که این دو کاملاً از همدیگر جدا هستند و بازی‌وار سازی به معنای بازی‌سازی نیست. بازی‌وار سازی استفاده از اصول حاکم بر بازی‌ها برای ترغیب کردن است. Motivation یا رغبت شاخصه اصلی در فرایندهای بازی‌وار شده (Gamified process) است. برای مثال، آقای یوکای چو در کتاب بازی‌وار سازی کاربردی (actionable gamification) تئوری خود با عنوان «هشت وجهی بازی‌وار سازی» را مطرح می‌کند. چارچوب هشت وجهی (Octalysis framework) به هشت عنصر اصلی در فرایندهای بازی‌وار شده اختصاص دارد. عناصری مانند پیوستن به معنایی عمیق، پیشرفت کردن و رسیدن به سطح بالاتر، قدرت بخشی به خلاقیت و بازخورد گرفتن، تملک و به ملکیت درآوردن، تأثیر اجتماعی و در ارتباط بودن و ... همگی در ترغیب دانش‌آموزان به انجام دادن یک فعالیت دخیل‌اند. بازی‌وار سازی در پاسخ به این سؤال که چگونه می‌توانیم دانش‌آموزان را ترغیب کنیم که به صورت خود به خودی و فعال کاری را انجام دهند و مطمئن باشیم که بعد

حنای مدرسه و معلمان در مقابل جذابیت بازی‌ها رنگی ندارد. به همین سبب است که شرکت‌های بازی‌سازی حاضرند بازی‌هایی را که برای ساخت هر یک میلیون‌ها دلار هزینه کرده‌اند، تقریباً به رایگان در اختیار نوجوانان بگذارند. نوجوان تشنه کاوش کردن است. ما معلمان اجازه کاوش به بچه‌ها نمی‌دهیم و سپس، ناسازگاری آن‌ها را که حاصل این شرایط و صرفاً پیام‌آور آن است که کلاس برایشان جذابیت ندارد، به پای بیش‌فعالی، بی‌ادبی و تنبلی آنان می‌گذاریم. پس، مشکل خود ما معلمانیست و نظام آموزشی، نه دانش‌آموزان. آموزش مبتنی بر بازی و بازی‌وار سازی آموزشی، کلاس مرا زیر و رو کرد؛ کلاسی که ساعت ۷:۲۰ دقیقه صبح با چشمان پف‌کرده بچه‌ها و من شروع می‌شد، حالا به قول یکی از استادان، یک متر بالاتر از سطح زمین برگزار می‌شد. حتی گاهی شلوغ بودن کلاس مسئولان مدرسه را نگران می‌کرد اما بعد از اینکه توضیح دادم کلاس من اکنون در بالاترین سطح یادگیری قرار دارد، متقاعد می‌شدند. برای همین، دوربین فیلم‌برداری و عکس‌برداری آوردند تا از کلاس فیلم بگیرند و به خانواده‌ها نشان بدهند. در مدت کوتاهی، کلاس من از قعر جدول به صدر جدول رسید. باورم نمی‌شد که می‌توان به جایی رسید که دانش‌آموزان زبان عربی و کلاس عربی را دوست

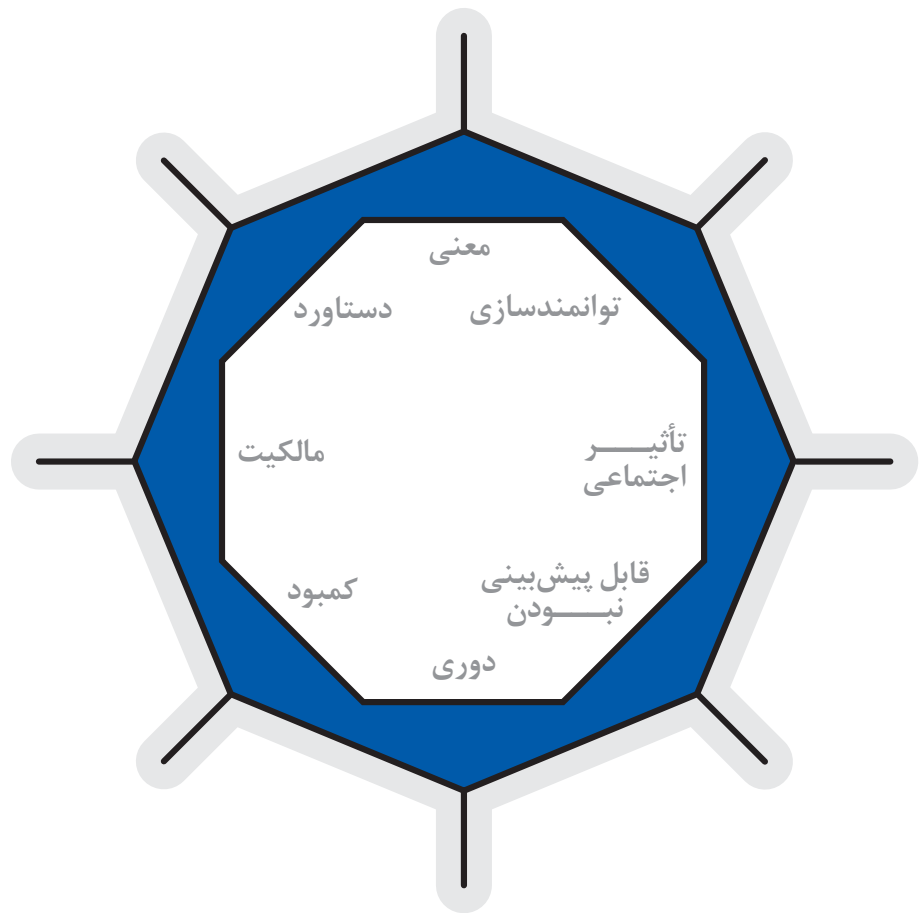
۳۶

آموزش مبتنی بر بازی و بازی‌وار سازی آموزشی، کلاس مرا زیر و رو کرد؛ کلاسی که ساعت ۷:۲۰ دقیقه صبح با چشمان پف‌کرده بچه‌ها و من شروع می‌شد، حالا به قول یکی از استادان، یک متر بالاتر از سطح زمین برگزار می‌شد





ما متوقف و محدود به درس عربی نیستیم و معتقدیم اگر این شیوه در درسی مانند عربی که همواره با کمترین اقبال در نظام آموزشی ایران روبه‌رو بوده نتایج بی‌ظنیری داشته است، در دیگر دروس هم نشاط آموزشی را به ارمغان خواهد آورد



فرایندهای بازی‌وار سازی و بازی‌سازی را آغاز کنیم. ما متوقف و محدود به درس عربی نیستیم و معتقدیم اگر این صنعت در درسی مانند عربی که همواره با کمترین اقبال در نظام آموزشی ایران روبه‌رو بوده نتایج بی‌ظنیری داشته است، در دیگر دروس هم نشاط آموزشی را به ارمغان خواهد آورد. به امید آنکه این شروع حرکت بزرگ‌تری باشد که چرخشی مثبت در آموزش و پرورش ما ایجاد کند، تا واقعا «کسی مجبور نباشد درس بخواند» و همه با کمال اشتیاق، فرایند آموزشی را دنبال کنند. در این فرصت کوتاه، مجال گفتن و نوشتن درباره چگونگی مسابقات و بازی‌های ما در کلاس عربی نیست و حتی انتقال کامل مفاهیم بازی‌وار سازی آموزشی و آموزش مبتنی بر بازی هم امکان ندارد اما معتقدیم که مخاطب فرهیخته ما، یعنی فرهنگیان عزیز با مطالعه در این باره می‌توانند محیط آموزشی خود را دگرگون کنند.

از نیروی خارجی شامل خانواده، مدرسه و ... دانش‌آموزان آن فعالیت را ترک نخواهند کرد، پاسخ می‌دهد که در فرایند آموزش، هرچه از عناصر هشت‌گانه بازی‌وار سازی بیشتر استفاده کنید، میزان درگیری دانش‌آموزان با مباحث مطرح شده و همین‌طور رغبت درونی آنان به طی کردن این فرایند افزایش خواهد یافت؛ تا جایی که می‌توانید مطمئن باشید که دانش‌آموز شما که به سطح فعال درونی رسیده است و محرک درونی، او را به یادگیری بیشتر سوق می‌دهد و این غایت آموزش و مبارک‌ترین اتفاق در سطح تربیتی و آموزشی است. مشاهدات ما بعد از طراحی چندین فرایند بازی‌وار شده و بازی آموزشی و اجرای آن‌ها در چندین مدرسه، ما را بر آن داشت که سهمی از تغییر نظام آموزشی را بر عهده بگیریم و گروهی را تشکیل دهیم و طراحی، اجرا و بازخوردگیری این‌گونه